Игрушечный СЫЩИК

Ультра-лёгкая версия системы от Саймона Роджерса

Перед вами специальная «игрушечная» версия системы, на базе которой построены такие игры, как «Эзотеррористы», «Ктулху» и «Ночные хищники». Хочу сразу подчеркнуть, что я не гейм-дизайнер (что бы на этот счёт ни говорила Википедия), и эта версия СЫЩИКа предназначена лишь для демонстрации основных принципов механики, не более того.

Система СЫЩИК была разработана для ролевых игр, герои которых занимаются ведением детективного расследования. Сама механика чрезвычайно проста, однако каждая из игр, построенная на её базе, добавляет новые элементы, которые позволяют лучше адаптировать систему под выбранный жанр и стиль игры. Версия СЫЩИКа, изложенная здесь, представляет собой сокращённый вариант механики, который, однако, позволит разобраться вам в том, как она работает. Примерно как модель подвесного моста, сделанная из ниток и картона, позволяет понять, как выглядят настоящие подвесные мосты.

Исследовательские способности

Каждый персонаж обладает набором **исследовательских способностей**, рейтинг которых может варьироваться от 1 до 4. Даже 1 пункт означает, что вы обладаете незаурядными познаниями и умениями в этой области.

Есть три способа, которыми вы можете использовать исследовательские способности во время игры:

- Во-первых, они позволяют получать ценные сведения, с помощью которых вы сможете развивать сюжет и переходить от одной игровой сцены к другой. Информация, которая для этого необходима, называется **ключевой уликой**. Она может указывать на некий предмет, человека или место — что угодно, что поможет вашему расследованию и приведёт к следующей сцене. На получение ключевых улик пункты исследовательских способностей не тратятся.
- Во-вторых, вы можете получить любую информацию, которой обладает персонаж в рамках **своей компетенции**. На это тоже не нужно тратить пункты из запаса.
- Наконец, вы можете получить особые **преимущества**, связанные с вашей способностью. Преимущество может выражаться в информации, которая позволит избежать опасности или поможет преодолеть препятствие, оно может дать бонус к проверке общих способностей, помочь наладить контакт с персонажем ведущего или просто позволит вам выглядеть круто. Получение особого преимущества требует траты пунктов способностей.

Часто бывает так, что в сцене есть улики, достаточно очевидные для того, чтобы их нахождение не требовало специальных навыков. Это называется **простым поиском**, и он может предоставить лишь самые поверхностные сведения. К примеру, простой поиск позволит найти в номере гостиницы спичечный коробок, но исследовательские способности позволят снять с коробка отпечатки пальцев и установить личность его предыдущего владельца.

Использование исследовательских способностей

Чтобы использовать способность в игровой сцене, вы либо описываете, что персонаж делает с этой способностью, либо просто описываете действие, а ведущий определяет, какая способность подходит для этого больше всего. При этом использование способностей и поиск улик может быть как активным, так и пассивным. К примеру, игрок говорит: «Я использую своё знание **искусств**, чтобы определить автора этой картины» — это активный поиск. Однако иногда ведущий может предоставлять информацию, не спрашивая о применении способностей вовсе: «Поскольку ты неплохо разбираешься в точных **науках**, ты понимаешь, что движение этих частиц противоречит всем известным законам физики».

Точно так же дело обстоит и с особыми преимуществами: вы можете сами предлагать возможности для их получения, либо же это может делать ведущий игры.

Как правило, ведущий не сообщает, какой из фрагментов информации, полученной героями является ключевой уликой, а какой — лишь побочными сведениями, которые не требуют траты пунктов.

Если вы привыкли к играм, в которых использование навыков и умений персонажа требует броска кубиков, просто считайте, что в случае исследовательских способностей вы всегда выбрасываете успех. Во всём остальном ситуация остаётся прежней.

Распределение пунктов

В «Игрушечном СЫЩИКе» есть пять исследовательских способностей: **концепция**, **науки**, **искусство**, **техника** и **общение**.

Концепция — это краткое описание персонажа, пара «существительное-прилагательное», которая даёт понять, что он из себя представляет. При создании персонажа вы получаете 2 пункта рейтинга этой способности бесплатно. Затем выберите одну из приведённых ниже комбинаций чисел и распределите их между четырьмя оставшимися способностями:

- 2, 2, 1, 0
- 4, 2, 0, 0
- 3, 1, 1, 0

С точки зрения дизайна: зачем нужны исследовательские способности

Распределение разных исследовательских способностей между игроками обеспечивает так называемую защиту ниши. Иначе говоря, каждый персонаж получает возможность взаимодействовать с игровой сценой наиболее естественным и уникальным для его персонажа образом. При этом все они обладают равными шансами оказаться в центре внимания и проявить себя через особые преимущества, которые используют. Получение этих преимуществ истощает их ресурсы, что поощряет более обдуманные и интересные выборы и усиливает напряжение ближе к концу игры, когда запас пунктов почти на исходе.

Общие способности

Общие способности отвечают за все действия, которые не связаны с получением информации и для которых элемент случайности добавляет в игру нечто новое и интересное. В «Игрушечном СЫЩИКе» есть пять общих способностей: **стойкость**, **разум**, **ловкость**, **драка** и **внимание**.

- **Стойкость** определяет способность сопротивляться внешним воздействиям, которые могут нанести персонажу физический урон.
- **Разум** определяет психологическую и эмоциональную устойчивость персонажа.
- **Ловкость** отвечает за любые действия, связанные с физической силой и быстротой реакции, за исключением **драки**.
- **Драка** определяет умение сражаться и наносить урон противникам.
- **Внимание** позволяет вовремя заметить опасность, слежку или подготовленную засаду.

Проверки

Если вы столкнулись с испытанием, которое не связано непосредственно с получением ценной информации, вы должны пройти **проверку**. Для этого ведущий определяет её **сложность** — число в диапазоне от 3 до 8 (обычно 4). Вы тратите несколько пунктов из запаса подходящей способности и бросаете кубик. Затем прибавляете потраченные пункты к выпавшему значению — это и есть результат броска. Если он равен или больше сложности проверки, вы добились успеха. Если нет — это провал, и вы столкнётесь с каким-то негативными последствиями. В большинстве игр по СЫЩИКу ведущий не раскрывает сложность проверки до броска кубика.

Распределение пунктов

При создании персонажа вы получаете 24 пункта на распределение между пятью общими способностями. Кроме того, вы получаете по 4 пункта в рейтингах **стойкости** и **разума** бесплатно. Ни одна из способностей не может быть больше 10.

Если хотите, вы можете добавить **ремесло** в список общих способностей — в качестве более рискованного эквивалента **концепции** из исследовательских способностей.

С точки зрения дизайна: способности и сеттинг

В большинстве игр по СЫЩИКу есть больше десятка способностей, которые подбираются под выбранный сеттинг, жанр и стиль. Задача ведущего — сделать так, чтобы препятствия и загадки, с которыми сталкиваются персонажи, соответствовали набору способностей, которым они располагают. К примеру, в игре «Эзотеррористы» есть множество узконаправленных способностей для исследования места преступления, а в «Страхе, как он есть» все они заменены всего одной. Причина этого в том, что в первом случае игроки берут на себя роли опытных и квалифицированных агентов, а во втором они обычные люди без специальной подготовки.

«Игрушечный СЫЩИК» — это лишь основа для вашей игры. Вы легко можете добавлять новые способности на своё усмотрение или разделить любую из приведённых на несколько более узконаправленных, если считаете, что это вам больше подходит.

Это первая статья в цикле, посвящённом Игрушечному СЫЩИКу. В двух последующих я расскажу о межличностном взаимодействии между персонажами и о сражениях.

Автор: *Саймон Роджерс.*
Перевод: *Александр Семыкин.*

